

ИНФОРМАТИКА



ТЕМА 7:

ГРАФИЧЕСКИЕ РЕДАКТОРЫ

**ЗАНЯТИЕ 5:
РЕДАКТОР ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКИ**

УЧЕБНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Запуск и интерфейс.

2. Инструменты для работы в редакторе векторной графики.

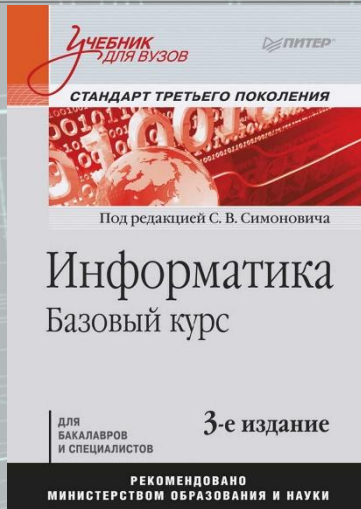
ЛИТЕРАТУРА

1. Симонович С.В. Информатика.

Базовый курс. – СПб.: Питер,

2012. – 640 с.

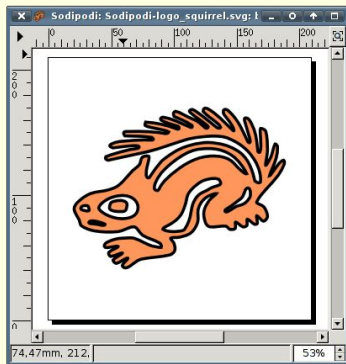
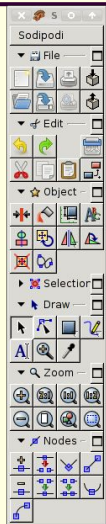
ЛИТЕРАТУРА



INKSCAPE

**свободно распространяемый
векторный графический редактор,
программа для создания как
художественных, так и технических
иллюстраций (вплоть до
использования в качестве САПР).**

SODIPODI





Рафаэль Линус Левиен (1961)

INKSCAPE



INKSCAPE

Основные возможности:

1. **Обработка текста: рендеринг, вставка текста в контур, правка как однородного многострочного, так и перетекающего текста.**
2. **Импорт большого числа форматов.**
3. **Экспорт в большое число форматов.**
4. **Множество инструментов для удобства рисования.**
5. **Работа с контурами.**

INKSCAPE

Основные возможности:

6. Большое количество продуманных клавиатурных комбинаций для быстрого вызова функций.
7. Информативная статусная строка с информацией о выделенных объектах и подсказывающая клавиатурные комбинации.
8. Встроенный векторизатор растровых изображений.

INKSCAPE

Основные возможности:

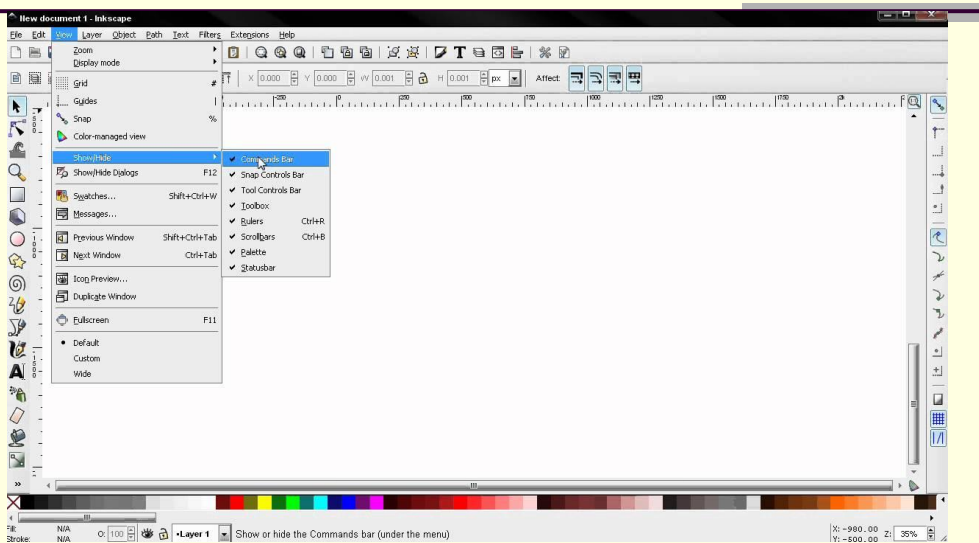
9. Расширенные возможности работы с клонами объектов.
10. Коллективное рисование через протокол XMPP (*Jabber*).
11. Редактор XML-кода документа с деревом объектов.
12. Сохранение и открытие документов в сжатом виде.

Учебный вопрос 1



Запуск и интерфейс

ИНТЕРФЕЙС



ИНТЕРФЕЙС

Основные элементы:

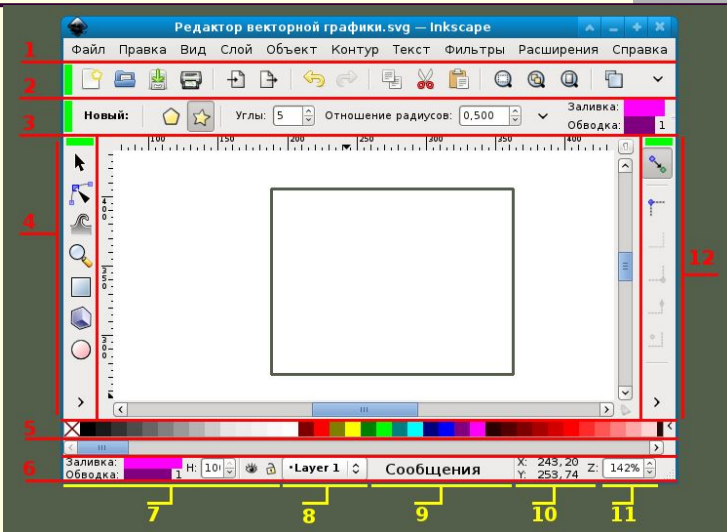
1. Строка заголовка.
2. Главное меню.
3. Панель команд.
4. Контекстная панель параметров инструментов.
5. Панель инструментов.
6. Рабочая область (Холст).

ИНТЕРФЕЙС

Основные элементы:

7. Вертикальная и горизонтальная линейки.
8. Направляющие.
9. Полосы прокрутки.
10. Панель прилипания.
11. Палитра.
12. Строка состояния.

ИНТЕРФЕЙС



ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Содержит основные команды программы, сгруппированные во вкладки (десять вкладок).

Файл Правка Вид Слой Объект Контур Текст Фильтры Расширения Справка

ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ

Содержит основные инструменты
для создания и редактирования
объектов.



ПАНЕЛЬ ПРИЛИПАНИЯ

Содержит инструменты для
настройки параметры прилипания
объекта для правильного и точного
его размещения.



ПАЛИТРА

**Содержит основные инструменты
обеспечения быстрого доступа к цветам,
позволяет назначить цвета к фигурам.**



СТРОКА СОСТОЯНИЯ

Содержит:

- индикатор заливки и обводки объекта;
- область информации о слоях;
- область сообщений;
- индикатор координат указателя мыши;
- управление масштабом.

Н: 100



•Layer 1



Нет выделенных объектов. Используйте щелчок, Shift+щелчок или обведите объекты рамкой.

Учебный вопрос 2



Инструменты для работы в редакторе векторной графики

ИЗМЕНЕНИЕ МАСШТАБА

- клавиши <-> и <+>;
- вращение колеса мыши с нажатой клавишей <CTRL>;
- ввод масштаба в поле ввода в правом нижнем углу окна;
- на Панели команд;
- вкладка Вид → Масштаб.

РАБОТА С ДОКУМЕНТАМИ

Создание документа:

- меню **Файл** → **Создать**;
- клавиши **<CTRL+<N>**.

Открытие документа:

- меню **Файл** → **Открыть**;
- клавиши **<CTRL>+<O>**.

РАБОТА С ДОКУМЕНТАМИ

Сохранение документа:

- меню **Файл** → **Сохранить**;
- клавиши **<CTRL>+<S>**).

Сохранение с другим именем:

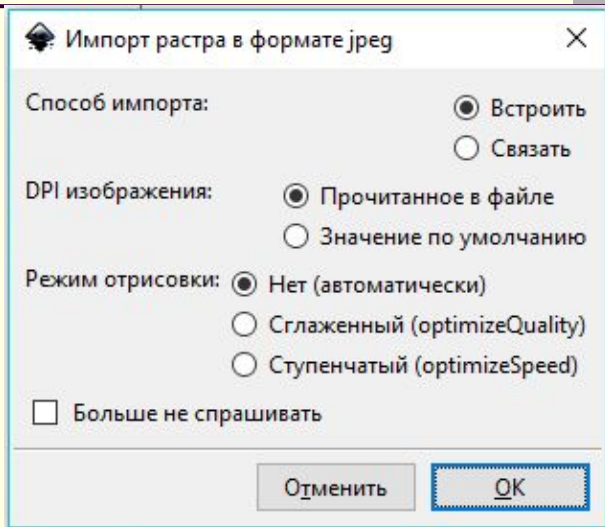
- меню **Файл** → **Сохранить как ...** ;
- клавиши **<SHIFT>+<CTRL>+<S>**.

РАБОТА С ДОКУМЕНТАМИ

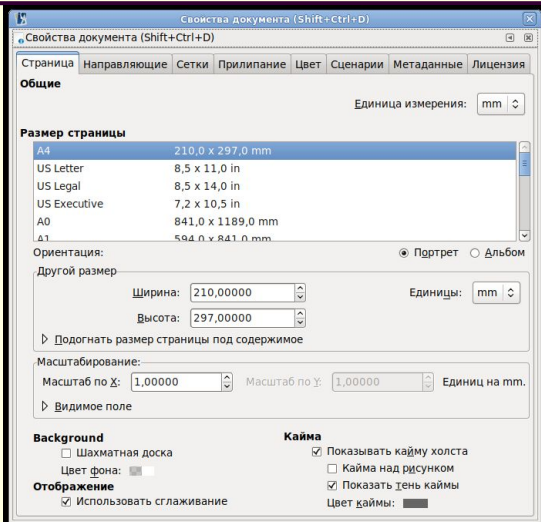
Переключение между окнами:

- команда менеджера окон (обычно это `<Alt>+<Tab>`);
- клавиши `<CTRL>+<TAB>`.

ИМПОРТ ИЗОБРАЖЕНИЯ



ПАРАМЕТРЫ СТРАНИЦЫ



ОСНОВНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

1. Выделение и трансформация.
2. Управление узлами.
3. Инструмент прямоугольник.
4. Инструмент эллипс.
5. Инструмент звезды.
6. Инструмент спирали.
7. Инструмент параллелепипед.
8. Инструмент карандаш.

ОСНОВНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

9. Инструмент перо.

10. Инструмент текст.

11. Инструмент заливка.

12. Инструмент ластик.

13. Инструмент пипетка.

14. Обтравочные контуры и маски.

15. Перевод в контуры.

ИНФОРМАТИКА



ТЕМА 7:

ГРАФИЧЕСКИЕ РЕДАКТОРЫ

**ЗАНЯТИЕ 5:
РЕДАКТОР ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКИ**

ЗАДАНИЕ НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ

Выучить:

- **основные возможности редактора векторной графики;**
- **основные элементы интерфейса редактора векторной графики;**
- **основные способы создания и редактирования изображений в редакторе векторной графики.**

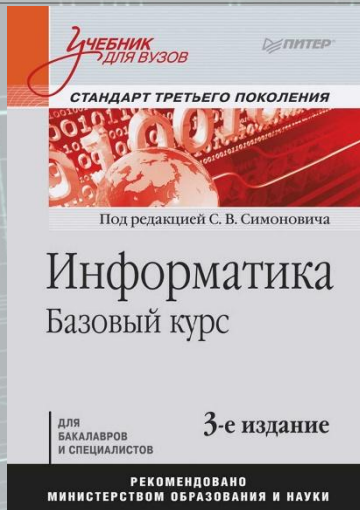
ЛИТЕРАТУРА

1. Симонович С.В. Информатика.

Базовый курс. – СПб.: Питер,

2012. – С. 449-487.

ЛИТЕРАТУРА



ИНФОРМАТИКА



ТЕМА 7:

ГРАФИЧЕСКИЕ РЕДАКТОРЫ

**ЗАНЯТИЕ 6:
ОСНОВЫ РАБОТЫ В РЕДАКТОРЕ ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКИ**